

REGLAS TÉCNICAS
(BAILE PHYGITAL)

APROBADO POR
ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS - AEDE
5 DE OCTUBRE DE 2025

REGLAS TÉCNICAS
de la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos
(Baile Phygital)

1. Términos y abreviaturas

El Panel Principal de Jueces (CPJ) es un organismo autorizado formado por el Organizador con el fin de garantizar el cumplimiento de los documentos reglamentarios de cada Competición a lo largo de toda la Competición y para coordinar el arbitraje deportivo desde las fases iniciales de planificación hasta la ejecución de la Competición.

Jugador/Participante/Atleta es una persona que participa en la Competición, incluidos aquellos que han presentado una solicitud para la Competición.

El Capitán es uno de los atletas del Equipo, que se comunica con los organizadores de las Competiciones en nombre del Equipo.

El equipo es un grupo de atletas que han sido admitidos para participar en las competiciones.

Partida es una competición deportiva que se celebra como parte de las Competiciones entre atletas de dos Equipos y que consta de etapas digitales y físicas.

Los Documentos Reglamentarios son las Reglas del WPC de Phygitall Sport (incluidas las Reglas de Baile Phygitall), las Reglas Técnicas, el Reglamento Disciplinario, el Reglamento sobre el Panel Principal de Jueces y paneles de árbitros de la Competición, las decisiones emitidas por el Panel Principal de Jueces y otros documentos, aprobados por el Organizador que rigen ciertas áreas en la organización y celebración de las Competiciones.

El Organizador es la Asociación Ecuatoriana de Deportes Electrónicos (AEDE), que es la organización promotora de los deportes electrónicos en Ecuador.

Las Reglas del Baile Phygitall son las reglas del Baile Phygitall aprobadas por el WPC.

La Competencia es el Clasificatorio Nacional de Baile Phygitall.

Reglas Técnicas son un documento reglamentario aprobado por el Organizador, que define las condiciones y procedimientos para la celebración de la Competición.

WPC - Comunidad Phygitall Mundial, una organización multimiembro no gubernamental y sin fines de lucro que proporciona una dirección general y supervisión de la introducción y popularización del Deporte Phygitall a nivel internacional.

Todos los términos enumerados en el Glosario pueden aparecer en las Reglas Técnicas con letras mayúsculas y minúsculas sin ningún cambio en su significado previsto.

Los términos y definiciones proporcionados en el texto de las Reglas Técnicas se pueden utilizar tanto en singular como en plural sin ningún cambio en su significado.

Todas las referencias a individuos, tal y como se describen en las Reglas Técnicas, pretenden incluir tanto el género masculino como el femenino.

2. Disposiciones generales

- 2.1. La Competición se llevará a cabo en la disciplina de Baile Phygital de acuerdo con las Reglas de Deporte Phygital de la WPC (incluidas las Reglas de Baile Phygital) y otros documentos reglamentarios. Si es necesario, el Organizador y/o el Panel Principal de Jueces podrán determinar características adicionales de la Competición.
- 2.2. Todos los participantes de la Competición, entrenadores, oficiales de equipo, personal administrativo y técnico de los participantes de la Competición, oficiales, así como árbitros y cualquier otra persona involucrada en la organización y puesta en escena de la Competición, deberán conocer y seguir los documentos reglamentarios.
- 2.3. El Torneo se celebrará el 13 de diciembre de 2025.
- 2.4. Sede de competencia: Ecuador, Guayaquil, Av. Juan Tanca Marengo Km. 2.5 y Av. Las Aguas V32Q+VGV, Guayaquil 090510, -2.147790604049439, -79.91103336771745, Tecnológico Universitario Espíritu Santo.

3. Sistema de organización de la competición

- 3.1. Hay 16 equipos que participan en la Competencia con 1 (un) atleta en cada equipo. Con el fin de apoyar organizativamente su participación en la Competición, cada equipo tiene derecho a contratar a no más de 1 (una) persona, que pueden incluir entrenadores, oficiales de equipo, representantes de personal administrativo y técnico. El procedimiento de admisión al torneo es el siguiente:
 - La lista de participantes del Torneo será elaborada y aprobada por el Organizador;
 - Podrán participar en la Competición hombres y mujeres, tanto deportistas aficionados como profesionales;
 - La participación en el Torneo está permitida a personas que hayan alcanzado la edad mínima es de 16 años en el momento de presentar la solicitud de participación en el Torneo;
 - Podrán participar en el Torneo las personas que reconozcan los documentos reglamentarios;
 - La solicitud de participación en el Torneo se presentará mediante el formulario aprobado por el Organizador;
 - Las postulaciones deberán ser presentadas a más tardar 14 días antes de la fecha de inicio del Torneo a través del correo electrónico: oficial@aede.ec y/o phygitalecuador@gmail.com o en la página web www.phygitalecuador.com
 - Listado de documentos que deben aportarse junto con la Solicitud:
 - Identificación (ID)
 - Otros documentos:
 - Certificado de antecedentes penales, expedido por la Policía Nacional.

- Autorización para menores de edad (si aplica): carta firmada por el representante legal del menor autorizando su participación.
 - Fotografía reciente, modo pasaporte.
 - Formulario de consentimiento informado.
 - Acuerdo de responsabilidad y exención de responsabilidad: firmado por el participante, eximiendo a la organización de responsabilidad en caso de accidentes durante el evento.
 - El Organizador tiene el derecho de rechazar la aceptación de la solicitud en caso de violaciones de las Reglas y Reglamentos y/o Documentos Regulatorios, en caso de detección de incompletitud/inexactitud de la información presentada, así como si la participación de la persona en el Torneo puede afectar negativamente la reputación e imagen del Torneo, así como en otros casos a discreción del Organizador.
 - El Organizador tiene el derecho de denegar el acceso al Torneo si los nombres de sus cuentas (nicks/ids) o nombres de equipo:
 - están protegidos por los derechos de autor de un tercero (en ausencia de permiso escrito del titular de los derechos de autor);
 - sean similares o idénticos a los apodos de otros participantes o a los nombres de otros equipos;
 - sean similares o idénticos a los nicks/ids de los oficiales de la Competencia;
 - tener un significado obsceno, indecente, ofensivo o provocativo.
- 3.2. Los equipos participantes en la Competición en el formato descrito en el Apéndice 1 del Reglamento Técnico.
- 3.3. Para cada etapa del Torneo, el Organizador proporciona una lista de pistas (canciones), como se detalla en el Apéndice N.º 1 de las Reglas Técnicas. Durante cada etapa del Torneo, el Organizador selecciona pistas (canciones) de la lista designada por sorteo, y una vez que se ha reproducido una pista, no se puede repetir.
- A lo largo de la competencia, a excepción de la Final, las clasificaciones de dificultad de las pistas individuales (canciones) utilizadas son bajas, moderadas o intensas.
- En la Final, solo se utilizan pistas (canciones) con un grado de dificultad intenso.
- 3.4. Los procedimientos y el protocolo de puntuación para los participantes son establecidos por los algoritmos del juego de Just Dance, con cálculos realizados automáticamente por el software.
- 3.5. El calendario de la Competición, incluidas las fechas, la hora y el lugar de las Partidas y las parejas semifinales y el cuadro serán determinados por el Organizador, lo que notificará a los participantes de la Competición con antelación.

4. Derechos y responsabilidades de los participantes

4.1. Los participantes en el torneo tienen derecho a:

- 1) Ser juzgado correcta y justamente;
- 2) Acceder a los resultados de su competición a través de un representante del equipo designado;
- 3) Ponerse en contacto con el Panel Principal de Jueces a través de un representante del equipo o un entrenador.
- 4) Usar un descanso que no exceda los 10 (diez) minutos entre pistas (canciones) durante una partida. El participante de la competencia notificará a los árbitros de la necesidad de un descanso después de completar su baile al ritmo de una pista (canción) en particular;
- 5) Notificar a los árbitros de cualquier problema técnico experimentado durante la partida. Asistir a la competición con un entrenador o representante oficial del equipo.

4.2. Los Participantes en el Torneo deberán:

- 1) Conocer y seguir las instrucciones de los Documentos Reglamentarios y los requisitos de los Organizadores;
- 2) Adherirse a las normas de conducta generalmente aceptadas, mostrar una actitud respetuosa hacia los oficiales de la competición, los espectadores, los medios de comunicación, así como hacia otros participantes de la competición;
- 3) Seguir las reglas del buen espíritu deportivo y del juego limpio;
- 4) Asistir al lugar de la Competición acompañado por el entrenador/representante oficial del Equipo;
- 5) Seguir incondicionalmente todas las órdenes e instrucciones de los árbitros relacionadas directamente con el procedimiento de la Competición;
- 6) Cumplir estrictamente con el orden de ingreso del FoP de la Competición para el Programa de la Competición, según lo establecido en el sorteo;
- 7) Los participantes deben estar preparados para la partida e informar de su preparación dentro de los dos minutos posteriores a su ingreso al FoP;
- 8) Informar que está listo para continuar con la pista (canción) dentro de los 2 (dos) minutos posteriores a la finalización de la pista anterior respectiva;
- 9) Cumplir con las reglas establecidas en el contrato de licencia de los respectivos desarrolladores de videojuegos. Los participantes del Torneo serán personalmente responsables del incumplimiento de los derechos de propiedad intelectual, así como del contrato de licencia de los desarrolladores de videojuegos;
- 10) Los atletas que participen en la Competición como parte de equipos deberán cumplir con las normas de seguridad, operación de equipos y antidopaje;

- 11) Cumplir con el código de vestimenta y demás requisitos de apariencia de los Participantes del Torneo aprobados por el Organizador, así como los establecidos por los Documentos Reglamentarios;
- 12) Estar presente durante la finalización de la alineación inicial, siguiendo los procedimientos detallados en las Reglas Técnicas y los documentos reglamentarios. También lo firmarán y proporcionarán la información requerida si es necesario;
- 13) Asegurarse de que los participantes y los representantes del equipo estén presentes solo según lo prescrito por los documentos reglamentarios.

4.3. Los participantes del torneo no pueden:

- 1) Interferir con el trabajo del árbitro o de otros oficiales de la competencia;
- 2) Inutilizar o dañar de cualquier otro modo el equipo deportivo;
- 3) Interferir de cualquier manera en el desarrollo del juego alterando el curso normal de la Partida;
- 4) Retrasar deliberadamente el progreso de la partida;
- 5) Participar en cualquier acción que interrumpa la organización y ejecución normal de la Competencia, viole las Reglas de Baile Phygital, las disposiciones de estas Reglas Técnicas y otros documentos reglamentarios;
- 6) Confabularse unos con otros;
- 7) Recibir y/o utilizar información no autorizada;
- 8) Utilizar cualquier elemento de software que afecte la mecánica del juego, incluidos aquellos diseñados para cambiar los parámetros del juego con el fin de otorgarse una ventaja a sí mismos y/o crear obstáculos para su oponente con respecto al curso normal de la Partida;
- 9) Utilizar varias cuentas en el Torneo por parte de un solo participante, así como intentar transferir su cuenta a un tercero. Los participantes deben informar de inmediato al Organizador/Árbitros de cualquier cambio relacionado con el uso de su cuenta;
- 10) Realizar apuestas en casas de apuestas o participar en apuestas interactivas en Competiciones, ya sea de forma independiente o a través de terceros (familiares, amigos o conocidos);
- 11) El uso de cualquier artículo, inventario o equipo no autorizado que no esté permitido por las Reglas de Baile Phygital, las Reglas Técnicas u otros documentos Reglamentarios de la Competencia, y que represente un riesgo potencial para la seguridad y el bienestar de otros y/o del participante.
- 12) Ejercer una influencia ilícita sobre los resultados de las partidas celebrados como parte de la competición. Entre los ejemplos de influencia ilícita se incluyen, entre otros:
 - Pérdida intencional por cualquier motivo;

- Jugar en beneficio de otro Participante para ayudar a ese Participante en cualquier etapa de la Competición;
- Partidas amañadas en cualquier forma;
- Una confabulación para compartir dinero en efectivo u otro premio.

La lista de acciones prohibidas no es exhaustiva; prohibiciones adicionales pueden estar descritas en las disposiciones de las Reglas Técnicas y otros documentos reglamentarios.

5. Arbitraje

- 5.1. El Panel Principal de Jueces y los Paneles de Arbitraje compuestos por los árbitros aprobados por el Organizador arbitrarán la Competencia.
- 5.2. Las Brigadas de Árbitros arbitrarán directamente las partidas. La composición de la Brigada de Árbitros para las partidas de Competición se determinará de acuerdo con el procedimiento que se establezca en los Documentos Reglamentarios.
- 5.3. En el transcurso de las partidas de competición, los árbitros se colocan estratégicamente junto a los jugadores, asegurándose de que estén situados en varios lados para mantenerse.
- 5.4. Los árbitros y/o oficiales de la Competencia son responsables de preparar, completar y firmar protocolos e informes que documenten y formalicen el progreso y resultados del proceso de competencia de acuerdo a los lineamientos en los documentos Regulatorios.
- 5.5. El árbitro (árbitro principal de la disciplina deportiva o miembro autorizado del panel principal de jueces) prepara las alineaciones iniciales en presencia de representantes de los equipos participantes a más tardar 1 hora antes de que comience la competencia.

6. Infracciones disciplinarias y sanciones

- 6.1. El comportamiento indisciplinado, así como cualquier otro comportamiento que vaya en contra de las normas y requisitos establecidos en las Reglas de Baile Phygitall, las Reglas Técnicas y los documentos Regulatorios, resultará en consecuencias como una advertencia, eliminación o descalificación. Los documentos reglamentarios también pueden prever otras sanciones deportivas en caso de violaciones establecidas en las Reglas Técnicas y/o documentos relacionados.
- 6.2. Si el inicio o la reanudación de la partida se retrasa más de 10 minutos, el participante puede ser acreedor a un abandono en la partida de la ronda respectiva.
- 6.3. La interferencia deliberada en las partidas y el comportamiento indisciplinado durante la Competición pueden dar lugar a la imposición de sanciones deportivas, incluida la posible descalificación, para el infractor.

6.4. Los participantes podrán ser objeto de las siguientes sanciones:

- En caso de incumplimiento de la cláusula 8.4 de las Reglas Técnicas, el participante puede enfrentarse a una penalización que resultará en la reducción de 1.000 puntos de su puntuación de la Partida;
- En caso de incumplimiento de la cláusula 8.5 de las Reglas Técnicas, el participante puede enfrentarse a una penalización que resultará en la reducción de 1.000 puntos de su puntuación de la Partida;
- En caso de violación de los requisitos establecidos en la subcláusula 2 de la cláusula 4.2 de las Reglas Técnicas, el participante puede ser penalizado con una reducción de 1,000 puntos o una pérdida en la Partida;
- Si los árbitros, después de considerar la reclamación de un participante por problemas técnicos según la subcláusula 5, cláusula 4.1 de las Reglas Técnicas, no encuentran evidencia de tales problemas, el participante puede enfrentar una penalización de una reducción de 1,000 puntos o una pérdida en la Partida.

6.5. Si un participante de la Competición viola una regla que no esté explícitamente descrita en las Reglas de Baile Phygitall o en las Reglas Técnicas, y otros documentos reglamentarios, el Organizador, el Panel de Jueces, el Panel de Árbitros, la Brigada de Árbitros tienen el derecho de imponer a dicho participante una de las sanciones deportivas impuestas por las Reglas de Baile Phygitall. Esta decisión se guiará por los precedentes legales, la analogía estatutaria, así como por los principios de buena fe, razonabilidad y equidad.

7. Apelaciones

7.1. El representante del equipo o el deportista puede presentar un recurso contra el resultado de una actividad deportiva (en adelante, la Apelación) en relación con una infracción de los documentos reglamentarios, a saber:

- Violación de un artículo y un párrafo de las Reglas del Deporte Phygitall del WPC;
- Ausencia de igualdad de condiciones para los deportistas durante la actividad deportiva;
- Acciones incorrectas del(los) árbitro(s);
- Ignorancia por parte del(los) árbitro(s) de los actos sistemáticos de mala conducta del participante, que no dieron lugar a la imposición de medidas disciplinarias por parte del(los) árbitro(s).

7.2. Las apelaciones deberán presentarse por escrito al Panel Principal de Jueces a más tardar 15 (quince) minutos después de finalizado el encuentro. La apelación deberá indicar y corroborar los motivos de su presentación.

7.3. El Panel de Principal de Jueces considera la apelación dentro de una (1) hora desde su recepción.

7.4. El Panel de Principal de Jueces toma una decisión por mayoría simple de votos.

7.5. El Árbitro Principal pone la decisión del Panel Principal de Jueces como resultado de la revisión de la apelación en conocimiento de los representantes de los

participantes que participaron en el partido apelado y/o en conocimiento de los propios participantes.

7.6. La decisión del Panel Principal de Jueces es definitiva y vinculante.

8. Reglas técnicas para la realización de partidas

8.1. Versión del juego: Just Dance 2025 Edition con una suscripción a Just Dance+.

8.2. Consola de juegos: Nintendo Switch.

8.3. Configuración de la partida:

- Modo de juego: Pistas individuales;
- La lista de pistas (canciones) proporcionada por el Organizador se incluye como Apéndice N° 1 de las Reglas Técnicas y es parte integral de la misma.

8.4. Está prohibido activar/desactivar modificadores y ajustes del juego.

8.5. Los participantes tienen prohibido pausar su propia pista (canción) o la pista de otro participante mientras interpretan la pista.

9. Determinación del ganador y los ganadores del premio

9.1. El ganador de la competición es el equipo que gana la final. El equipo que pierde el partido final se lleva el segundo puesto.

9.2. Los equipos derrotados en las semifinales juegan una partida por el tercer lugar.

9.3. Los equipos que obtengan el segundo y tercer lugar en la Competición serán honrados como parte del podio de la Competición.

9.4. El procedimiento de adjudicación para el ganador y los ganadores del premio se determinará de la siguiente manera:

El procedimiento para determinar el ganador y los ganadores del premio será el siguiente:

Ganador de la Competición: El equipo que gane la partida final es declarado ganador de la Competición, asegurando el primer puesto.

Segundo lugar: El equipo que pierda la partida final recibirá el segundo lugar.

Tercer lugar: Los equipos que fueron derrotados en las semifinales competirán en una partida adicional para determinar el ganador del tercer lugar.

Ceremonia de premiación: Se llevará a cabo una ceremonia de premiación para reconocer a los tres mejores equipos. Se otorgarán las siguientes distinciones:

Primer Lugar: Trofeo y/o medallas, según lo especificado por el Organizador.

Segundo Lugar: Medallas, según lo especificado por el Organizador.

Tercer Lugar: Medallas, según lo especificado por el Organizador.

Distribución de premios: Los premios se distribuyen en función de las clasificaciones oficiales establecidas a través de los resultados de las partidas final y del tercer puesto. El Organizador se reserva el derecho de modificar la estructura del

premio en función de las contribuciones del patrocinio o de la financiación adicional.

Reconocimiento de logros: Los tres mejores equipos serán reconocidos públicamente en las plataformas oficiales del Organizador y recibirán certificados digitales de participación y logros.

10. Disposiciones finales

- 10.1. Las Reglas Técnicas entran en vigor desde el momento en que son aprobadas por el Organizador. Las revisiones y adiciones a las Reglas Técnicas requieren la aprobación del Organizador y se implementarán inmediatamente después de la aprobación, a menos que el Organizador indique lo contrario sin enviar una notificación adicional a los participantes.
- 10.2. Los asuntos no regidos por estas Reglas Técnicas se resolverán de acuerdo con las Reglas de WPC de Deporte Phygitall, otros documentos Reglamentarios, las decisiones tomadas por el Panel Principal de Jueces y otros documentos Reglamentarios aplicables. Si es necesario, el Organizador tiene derecho a utilizar los documentos reglamentarios y las normas de las federaciones deportivas internacionales pertinentes.
- 10.3. Si es necesario, en caso de discrepancias entre las normas del Reglamento Técnico, las Reglas del WPC de Deporte Phygitall y otros documentos reglamentarios, la interpretación de las normas de los documentos respectivos, así como la decisión final sobre la superación de las contradicciones relevantes, será tomada por el Organizador. Esta decisión se guiará por los precedentes legales, la analogía estatutaria, así como por los principios de buena fe, razonabilidad y equidad.

Apéndice 1

a las Reglas Técnicas

Formato de la competición

1. Los equipos participantes en la Competición se dividen en cuatro grupos de 4 equipos, que disputan partidos según el formato "GSL sin 5.º partido". El Organizador de GOF determina la composición de los grupos mediante sorteo. Los equipos clasificados del 1.º al 3.er puesto avanzan a la siguiente fase de la Competición, donde competirán en partidos mediante el sistema de Eliminatoria Simple, comenzando desde los cuartos de final en el siguiente orden:

- cuartos de final;
- semifinal;
- partido por el 3.er puesto;
- final.

Los partidos del torneo se juegan según el cuadro fijo (como se describe en el Apéndice 1).

2. El formato "GSL sin 5.º partido" es un sistema de partidos en la fase de grupos, en el que todos los miembros del grupo juegan 2 partidos en el siguiente orden:

- en la 1.ª ronda, los miembros del grupo se dividen en parejas por sorteo; • Los ganadores de cada pareja se enfrentan en la segunda ronda para disputar el primer y segundo puesto del grupo. El ganador de este partido se lleva el primer puesto del grupo, mientras que el perdedor se lleva el segundo.

- Los equipos que perdieron en la primera ronda compiten entre sí en la segunda ronda en un partido por el tercer y cuarto puesto. El ganador de este partido se lleva el tercer puesto del grupo, mientras que el perdedor se lleva el cuarto.

3. Los equipos que ocupen el primer puesto de su grupo avanzan directamente a los cuartos de final. Los equipos juegan los cuartos de final para avanzar a las semifinales. Los equipos juegan semifinales para avanzar a la final. Los ganadores de las semifinales pasan a la final, mientras que los perdedores juegan un partido por el tercer puesto. El equipo que gane la final se convierte en el ganador de la competición.

Lista de pistas (canciones)

MÚSICA	ARTISTA
1RA FASE DE GRUPO	
Dagomba	Sorcerer
Isidora	Bog Bog Orkestar
Let It Go	Disney's Frozen
2 FASE DE GRUPO	
RASPUTIN	BONEY M
C MON	KESHA
BUILT FOR THIS	BECKY G
3RA FASE DE GRUPO	
JUDAS	LADY GAGA
HEY YA!	OUTKLAST
MOSKAU	DANCING BROS.
4TOS DE FINAL	
CHEAP TRILLS - VERSION DE LA INDIA	SIA-SEAN PAUL
PARTY IN THE U.S.A. - VERSION DESFILE	MILEY CYRUS
ROCK N'ROLL (WILL TAKE YOU TO THE MOUNTAIN)	SKRILLEX
SEMIFINALES	
CALL ME MAYBE - VERSION ALTERNATIVA	CARLY RAE JEPSEN
BORN THIS AWAY	LADY GAGA
YEAH!	USHER
FINAL Y 3ER LUGAR	
IM A ALBATRAOZ	ARONCHUPA
NEW RULES - VERSION EXTREMA	DUA LIPA
DESPACITO - VERSION EXTREMA	LUIS FONSI

Apéndice 2

a las Reglas Técnicas

[illegible]